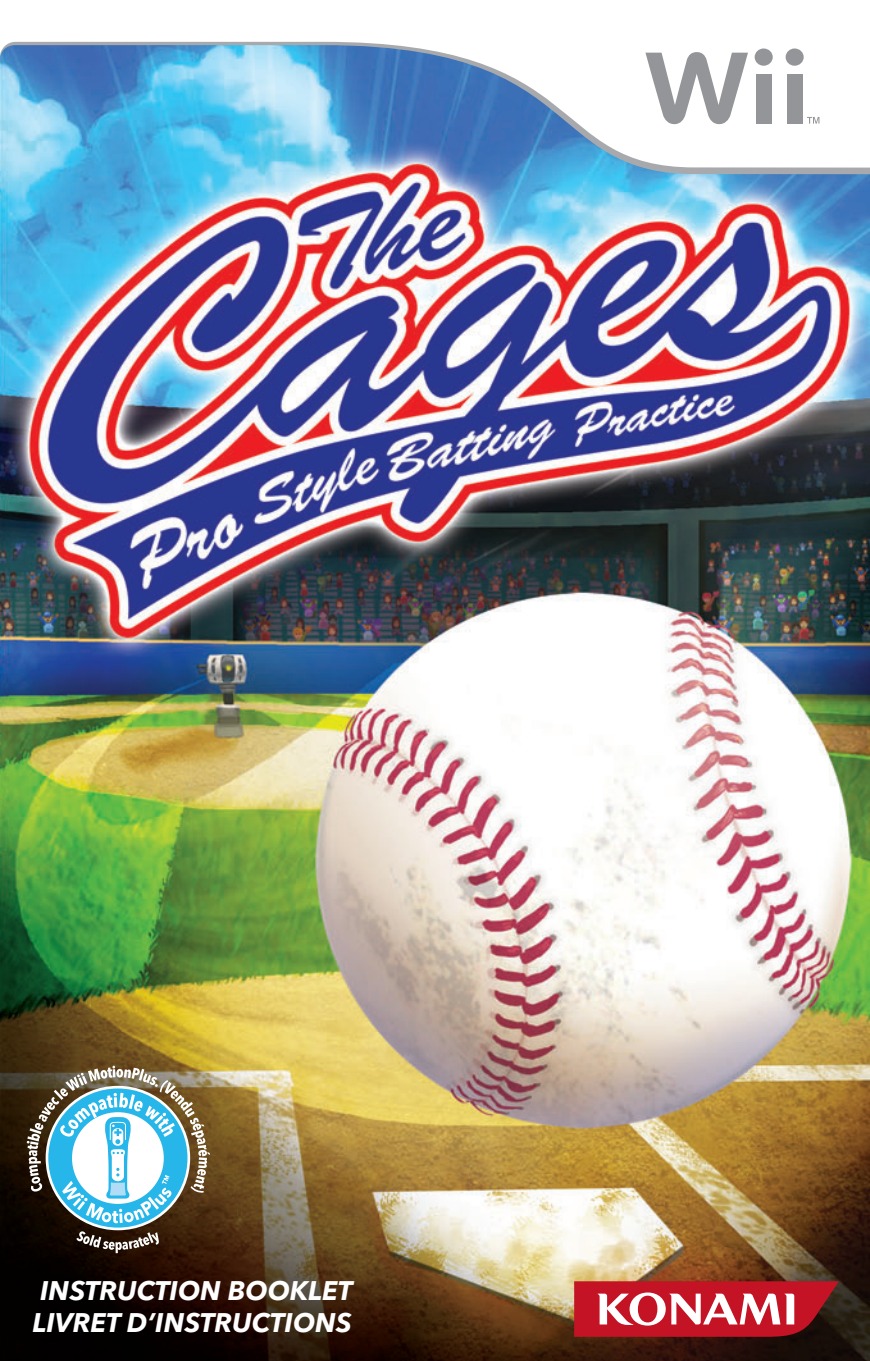
Wii™

The Cages

Pro Style Batting Practice



Compatible with Wii MotionPlus™

Compatible avec le Wii MotionPlus. (Vendu séparément)

Sold separately

INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS

KONAMI

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING – Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
  1. Sit or stand as far from the screen as possible.
  2. Play video games on the smallest available television screen.
  3. Do not play if you are tired or need sleep.
  4. Play in a well-lit room.
  5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING – Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION – Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV-E

The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Powered by AiLive

Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. © 2006 Nintendo.

Licensed by Nintendo

⚠ *CAUTION: WRIST STRAP USE*

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

Also remember the following:

- ***Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.***
- ***Do not let go of the Wii Remote during game play.***
- ***Dry your hands if they become moist.***
- ***Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.***
- ***Stay at least three feet from the television.***
- ***Use the Wii Remote Jacket.***

SYSTEM MENU UPDATE

Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the Wii will check if you have the latest system menu, and if necessary a Wii system update screen will appear. Press OK to proceed.

When the system menu is updated, unauthorized hardware and/or software modifications may be detected and unauthorized content may be removed causing the immediate or delayed inoperability of your console. Failure to accept the update may render this game, and future games, unplayable. Please note that Nintendo cannot guarantee that unauthorized software or accessories will continue to function with the Wii console after this or future updates of the Wii system menu.

TABLE OF CONTENTS

STARTING THE GAME 2
CONTROLS 2
HOW TO BAT 3
MODE SELECTION 3
PLAYER REGISTRATION 4
TRAINING 5
FREE BATTING 6
PANEL-TYPE BASEBALL 7
MULTIPLAYER MATCH 7
CALORIE CHECKER 8
PLAYER DATA 8
Wii MotionPlus OPTION 9
CHANGING THE BATTING LEVEL 9
PITCH TYPES 10
CUSTOMER SUPPORT & WARRANTY 12
FRANÇAIS 15
ESPAÑOL 31

STARTING THE GAME

Setting Up Your Wii™ Console

1. Set up your Wii™ console according to the instructions in its Instruction Manual.
2. Press the Power Button and the power LED will light up.
3. Place the **The Cages: Pro Style Batting Practice** disc in the Disc slot with the label side facing up.
4. Follow on-screen instructions and refer to this manual for more information about playing **The Cages: Pro Style Batting Practice.**

To avoid damage to discs or the disc drive:

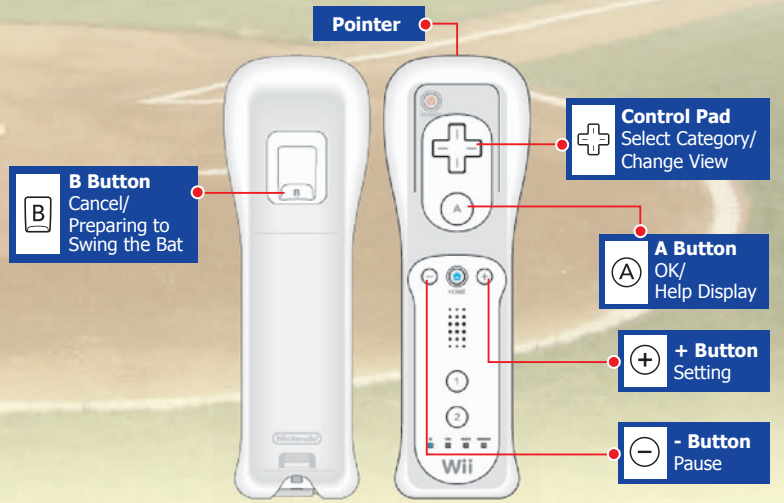
- Insert only Wii compatible discs into the disc slot.
- Never use oddly shaped discs, such as star-shaped or heart-shaped discs.
- Do not apply labels, stickers, or other foreign objects to discs.

Saving Data

When a save date is created, edited data automatically saves to your Wii™ console. For more information on saving and loading, see page 5.

CONTROLS

Wii Remote™



HOW TO BAT

Before starting, make sure that there are no objects or people around you.

1. CALIBRATION (Wii MotionPlus ONLY)
Hold the Wii Remote™ horizontally so that it is perpendicular to the screen and press the B Button.
* Wii MotionPlus only. Calibration is not required when using only the Wii Remote™.

2. TAKE YOUR STANCE
When you press the B Button, the pitch count will begin, so take a batting stance with the Wii Remote™. Continue to hold down the B Button. When the pitch count reaches zero, the ball will be thrown.

3. SWING
Keep holding the B Button and swing the bat in time to hit the ball. Be careful not to let go of the Wii Remote™.

SUPPORTS Wii MotionPlus!

Although this game can be played with only the Wii Remote™, using Wii MotionPlus will allow you to have an even more realistic batting experience. With Wii MotionPlus, every movement of your arm will be passed directly to your on-screen bat, so we recommend it to anyone who wants the ultimate batting experience.

It is also possible to use the replay function to help correct problems with your swing.

MODE SELECTION

★ **TRAINING**
In this mode, you start by learning how to swing your bat and then develop your batting skills through a variety of trials.

★ **FREE BATTING**
Set the pitching to any type you want to hit.

★ **PANEL-TYPE BASEBALL**
In this mode, two people take turns playing in a batting competition.

★ **MULTIPLAYER MATCH**
1 to 4 players can compete in this mode. Compete to see who can get the most home runs or hit the most panels.

★ **CALORIE CHECKER**
See how many calories you've burned.

★ **PLAYER DATA**
View player data details, create or delete records.

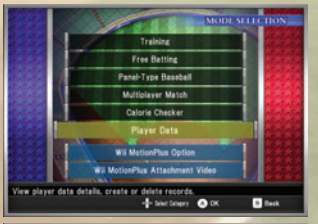
★ **Wii MotionPlus OPTION**
Select whether or not you want to use Wii MotionPlus.

★ **Wii MotionPlus Instructional Video**
See how to attach the Wii MotionPlus.

PLAYER REGISTRATION

At the beginning of the game you must go through Player Registration. Enter your name, height, weight, and batting stance.

To add a new player, select PLAYER DATA on the Mode Selection screen.



Up to 8 players can be registered. Try registering everyone in your family and competing against each other.

On the Player Data screen you can see detailed information for each player.

SAVING PLAYER DATA

Game data is automatically saved to the Wii console.

- Saving game data requires 1 block of free memory on the Wii console.
- For instructions on deleting save data from the Wii system memory, please see the Wii Settings and Data Management section of the Wii Operations Manual.
- Do not turn off the Wii Remote™ or press the reset button while data is being saved.
- This game's save data cannot be copied to an SD card.

TRAINING

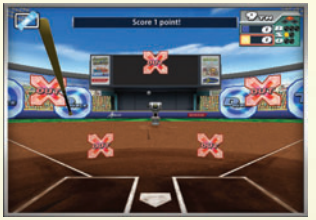
In this mode you can practice your batting technique as you clear one trial after another.

After you select a player, the Trial Selection screen will appear.

When you first start, you will take some batting lessons. You will learn things like how to hit the ball, how to bunt, and how to hit to the left or right.

Once the lessons are over, you will be faced with a variety of trials, such as trying for a comeback victory or trying to hit a particular location. Each trial's win conditions are different, so you will need to work on many different techniques to clear them all.

In some trials, panels will appear on the field. Depending on which panel you hit, a number of different things can occur.



FREE BATTING

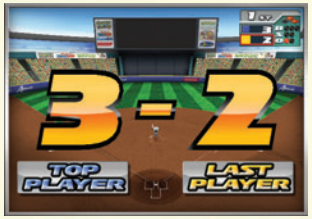
You can practice your batting by changing the speed and type of pitch used by the pitching machine.

First, select a pitcher. There are 8 types of pitcher data available. You can also save any changes that you make to their settings.

If you meet the targets displayed on the screen during Free Batting, you will be able to make more detailed adjustments to the pitcher settings.

PANEL-TYPE BASEBALL

In this two-player mode, you take turns batting while Hit and Out panels appear on the field.



You can set a game length of up to 9 innings, and the players will switch after 3 outs. The player with the most points after the last inning is over will be the winner. The game will also end if anyone gets 99 points.

MULTIPLAYER MATCH

This mode allows 1 to 4 players to compete. Each player tries to hit several pitches and then the next player goes. The final results will be displayed once everyone has gotten a chance to hit 15 pitches.

★ **HOME RUN MATCH**
See who can hit the most home runs out of 15 pitches.

★ **DISTANCE MATCH**
See who can get the farthest combined hitting distance out of 15 pitches.

★ **PANELS MATCH**
See who can get the most points out of 15 pitches by hitting panels.

Once a player hits a panel, it will disappear.

All players use the same Wii Remote™ to play.

CALORIE CHECKER

The number of calories you burn each day will be calculated based on the length of time you spent playing that day. You can check up to 10 days' records.

These are estimated values, and will differ depending on how the game is played, and on each individual.

PLAYER DATA

Check detailed player information or register a new player.

You can check detailed statistics such as batting average and number of home runs. To delete stored data, select DELETE DATA. Deleted data cannot be recovered.

Wii MotionPlus OPTION

Change whether or not to use Wii MotionPlus. While Wii MotionPlus makes more realistic batting possible, it also requires a more advanced technique. Before attaching Wii MotionPlus, please watch the movie on the Mode Selection screen illustrating the correct way to attach it.

CHANGING THE BATTING LEVEL

Adjust the batting level to be used with Wii MotionPlus. If you select EASY, the bat's angle will be automatically adjusted to match the height of the ball. This can be a useful setting if you find yourself having trouble hitting the ball.

This setting cannot be changed in Training Mode.

PITCH TYPES

Fastball	Ball is thrown in a straight line.
Two-seam fastball	Ball curves slightly in the direction of the throwing arm.
Slider	Ball curves sideways in the opposite direction of the throwing arm.
High Speed Slider	A high-speed slider.
Cut fastball	Ball curves a bit just in front of the batter.
Curveball	Ball curves in the opposite direction of the throwing arm and drops.
Off Speed Pitch	Ball travels slowly and curves wide.
Knuckle curve	Ball has more vertical drop than a normal curveball.
Forkball	Ball drops just in front of the batter.
Splitter	Ball travels fast with less drop than a forkball.
Change up	Ball drops at a gentle speed.
12-6 Curve	Ball forms an arc and drops right after being pitched.
Vertical Slider	Slider that curves vertically (downward).
Knuckle ball	Ball travels slowly into an irregular pitch.
Sinker	Ball curves while sinking in the direction of the throwing arm.
Screwball	Ball curves in the direction of the throwing arm with more drop than a sinker.
Reverse Slider	Ball curves in the direction of the throwing arm.
Palm ball	Ball drops in an irregular fashion right after being pitched.
Slurve	Cross between a slider and a curveball.

NOTES

WARRANTY

Konami Digital Entertainment, Inc. warrants to the original purchaser of this Konami software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Konami product is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Konami is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Konami agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Konami product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Konami software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment, or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE KONAMI. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL KONAMI BE LIABLE FOR ANY SPECIAL INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS KONAMI PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

If you experience technical problems with your game, please head to www.konami.com/support for assistance, here you will have access to many support materials, as well as our Knowledge Base which is available 24 hours a day, 7 days a week. All products must be deemed defective by a Konami Customer Service representative and an RMA number assigned prior to returning the product. All products received not matching this criteria will be returned if a Konami Customer Service Representative cannot reach you within three days upon receipt of the unauthorized return.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

Register now at www.konami.com to receive exclusice product news, special offers and more!

www.konami.com/thecages

EPO

VEUILLEZ LIRE LE MANUEL D'INSTRUCTION DE LA Wii™ EN ENTIER AVANT D'UTILISER LE SYSTÈME WII, UN DISQUE OU UN ACCESSOIRE. CE MANUEL CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES POUR VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES POUR VOTRE SÉCURITÉ : VEUILLEZ LIRE LES NOTES SUIVANTES AVANT DE JOUER OU DE FAIRE JOUER VOTRE ENFANT À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT – Risque d'épilepsie

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes de crises d'épilepsie ou d'évanouissements déclenchés par des lumières ou des motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou jouent à des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent à des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Contractions des yeux ou des muscles	Troubles de la vision
Perte de conscience	Mouvements involontaires	Troubles de l'orientation

- Pour réduire les risques d'épilepsie pendant le jeu:
  1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
  2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
  3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
  4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
  5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT – Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Jouer à des jeux vidéo peut causer des douleurs aux muscles, aux articulations, à la peau ou aux yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter tout problème tel que tendinite, syndrome du tunnel carpien, irritation de la peau ou tension oculaire:

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne pensez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de recommencer à jouer.
- Si les symptômes ou les douleurs indiqués ci-dessus persistent lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.

⚠ ATTENTION – Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer à certains joueurs étourdissements et nausées. Si vous ou votre enfant vous ressentez étourdissements ou nausées pendant une partie, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATION LÉGALE IMPORTANTE

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec des appareils non autorisés.

L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Le copiage de n'importe quel jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « sauvegarde » ou « d'archivage » ne sont pas autorisées et pas nécessaires à la protection de vos logiciel. Tout contrevenant sera poursuivi

REV-E

Official Nintendo Seal	*Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés*
EVERYONE ENFANTS ET ADULTES E CONTENT RATED BY CONTENU ÉVALUÉ PAR ESRB	Powered by AiLive
	Les marques déposées appartiennent à leur propriétaire respectif. Wii est une marque déposée de Nintendo. © 2006 Nintendo. — Sous licence de Nintendo

⚠ *ATTENTION: UTILISATION DE LA DRAGONNE*

Veuillez utiliser la dragonne afin d'éviter les blessures aux autres personnes ou des dommages aux objets avoisinants ou à la Wii Remote, dans l'éventualité ou vous échappez la Wii Remote en jouant.

Veuillez vous rappeler des consignes suivantes:

- ***Assurez-vous que tous les joueurs placent la dragonne de la bonne facon lorsque c'est à leur tour de jouer.***
- ***Ne lâchez pas la Wii Remote en jouant.***
- ***Essuyez-vous d'avoir assez d'espace autour de vous bouger lorsque vous jouez et assurez-vous qu'aucun objet, personne ou meuble ne trouve dans votre aire de jeu***
- ***Restez à un minimum d'un mètre de la télévision.***
- ***Utilisez la pochette protectrice de la Wii Remote.***

MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

Veuillez noter que la première fois que vous allez insérer un disque de jeu dans la console Wii, la Wii va vérifier si vous posséder la dernière version du menu système, et si c'est nécessaire, l'écran de mise à jour du système Wii va apparaître. Appuyez sur OK pour démarrer.

Lors de la mise à jour du menu système, les modifications non autorisées apportées au matériel et/ou au logiciel pourront être détectées. Le contenu non autorisé sera supprimé, provoquant ainsi un dysfonctionnement immédiat ou différé de votre console. En l'absence de mises à jour, ce jeu et les jeux futurs risquent d'être inutilisables. Nintendo ne peut offrir de garantie quant à la compatibilité avec la Wii des logiciels et des accessoires non autorisés au terme de la présente mise à jour ou des mises à jour futures du menu système de la console Wii.

DÉMARRER LE JEU 16
COMMANDES 16
COMMENT FRAPPER 17
SÉLECTION DU MODE 17
ENREGISTREMENT DU JOUEUR 18
ENTRAÎNEMENT 19
FRAPPE LIBRE 20
MATCH AVEC PANNEAUX 21
MATCH MULTIJOUEUR 21
COMPTEUR DE CALORIES 22
DONNÉES DES JOUEURS 22
OPTION WiiMotionPlus 23
CHANGER LE NIVEAU DE FRAPPE 23
TYPES DE LANCERS 24
SUPPORT CLIENT & GARANTIE 26

DÉMARRER LE JEU

Réglage de votre Console Wii™

1. Réglez votre console Wii™ selon les instructions qui se trouvent dans son Manuel d'instructions.
2. Appuyez sur le bouton d'alimentation et la lumière LED s'allumera.
3. Placez le disque **The Cages: Pro Style Batting Practice** dans la fente de disque avec l'étiquette vers le haut.
4. Suivez les instructions à l'écran et consultez ce manuel pour de plus amples informations sur la façon de jouer à **The Cages: Pro Style Batting Practice.**

Pour éviter d'endommager les disques ou le lecteur:

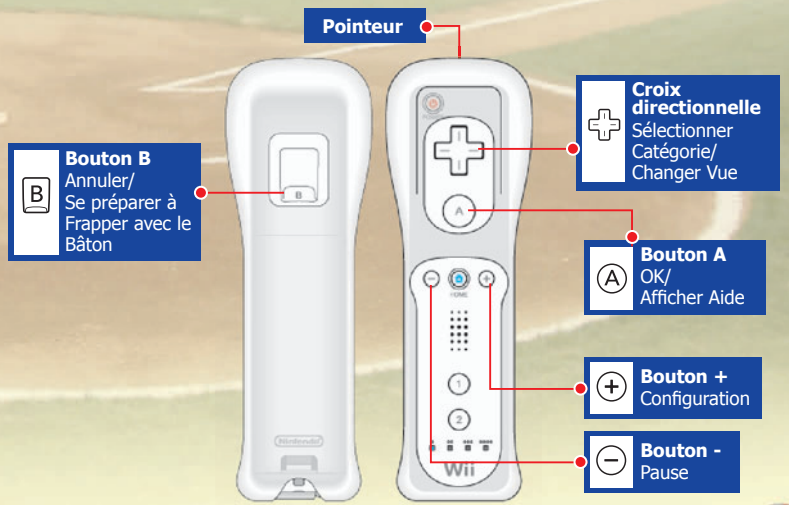
- Veuillez seulement insérer des disques compatibles avec la Wii dans la fente de disque.
- N'utilisez jamais des disques ayant une forme étrange, tel des disques en formed'étoile ou de cœur.
- Ne mettez pas d'étiquette, de collant ou tout autre objet sur les disques.

Sauvegarder les Données

Les données modifiées s'enregistrent automatiquement sur votre console Wii™. Pour plus de renseignements sur le processus de sauvegarde et de chargement, voir la page 19.

COMMANDES

Wii Remote™



COMMENT FRAPPER

Avant de démarrer, assurez-vous qu'aucune personne ni aucun objet ne se trouve à proximité.

1. CALIBRATION (Wii MotionPlus UNIQUEMENT)
Tenez la Wii Remote™ à l'horizontale de manière à ce qu'elle soit perpendiculaire à l'écran et appuyez sur le bouton B.
* Wii MotionPlus uniquement. La calibration n'est pas nécessaire si vous n'utilisez que la Wii Remote™.

2. POSITIONNEMENT
Le compte à rebours démarre quand vous appuyez sur le bouton B, préparez-vous en adoptant la posture souhaitée à l'aide de la Wii Remote™. Continuez de maintenir le bouton B enfoncé. Une fois que le compte à rebours atteint zéro, la balle est lancée.

3. FRAPPER
Continuez de maintenir le bouton B enfoncé et balancez la Wii Remote™ pour frapper la balle. Attention : ne lâchez pas la Wii Remote™.

COMPATIBLE AVEC LE Wii MotionPlus!

Bien qu'il soit possible de jouer à ce jeu uniquement avec la Wii Remote™, le Wii Motion Plus permet de réaliser des frappes encore plus réalistes. Grâce au Wii MotionPlus, chaque mouvement de votre bras est directement transmis au bâton virtuel et fidèlement reproduit à l'écran. Nous recommandons donc l'utilisation du Wii MotionPlus pour une expérience vidéoludique aussi réaliste que possible.

Il est également possible d'utiliser la fonction de reprise pour vous aider à corriger votre technique de frappe.

SÉLECTION DU MODE

★ **ENTRAÎNEMENT**
Ce mode vous permet d'apprendre à manier le bâton pour ensuite développer votre technique de frappe grâce à une batterie de défis.

★ **FRAPPE LIBRE**
Configurez le type de lancer souhaité.

★ **MATCH AVEC PANNEAUX**
Match à deux joueurs où chaque participant frappe la balle à tour de rôle.

★ **MATCH MULTIJOUEUR**
Jusqu'à 4 joueurs peuvent participer. Objectif : réaliser autant de coups de circuit que possible ou toucher le plus grand nombre de panneaux.

★ **COMPTEUR DE CALORIES**
Découvrez le nombre de calories que vous avez brûlées.

★ **DONNÉES DES JOUEURS**
Affichez les renseignements relatifs aux joueurs ou créez/supprimez des données.

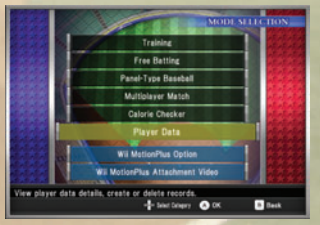
★ **OPTION Wii MotionPlus**
Activez ou désactivez le Wii MotionPlus.

★ **VIDÉO DIDACTICIELLE Wii MotionPlus**
Apprenez comment fixer le Wii MotionPlus.

ENREGISTREMENT DU JOUEUR

Vous devez effectuer l'enregistrement du joueur au début du jeu. Entrez votre nom, votre taille, votre poids et votre posture.

Pour ajouter un nouveau joueur, sélectionnez DONNÉES JOUEUR sur l'écran de Sélection du Mode.



Il est possible d'enregistrer jusqu'à 8 joueurs. Essayez d'enregistrer tous les membres de votre famille pour jouer ensuite les uns contre les autres.

L'écran de données des joueurs vous permet d'accéder aux renseignements détaillés sur chaque joueur.

SAUVEGARDER LES DONNÉES DES JOUEURS

Les données de jeu sont automatiquement sauvegardées sur la console Wii.

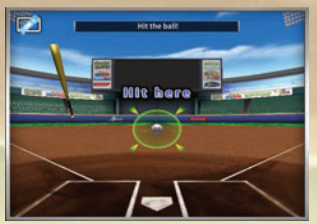
- La sauvegarde des données de jeu nécessite 1 bloc mémoire libre sur la console Wii.
- Pour tout renseignement sur la suppression des données de sauvegarde se trouvant dans la mémoire de la console Wii, veuillez consulter la section relative à la configuration de la Wii et à la gestion des données.
- Ne pas éteindre la Wii Remote™ ni appuyer sur le bouton de réinitialisation pendant la sauvegarde des données.
- Il est impossible de copier les données de sauvegarde de ce jeu sur une carte SD.

ENTRAÎNEMENT

Ce mode vous permet d'améliorer votre technique de frappe grâce à plusieurs défis.

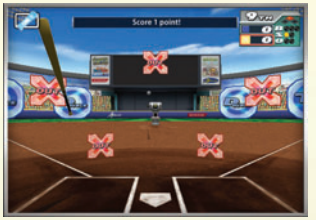
Une fois que vous avez choisi un joueur, l'écran de sélection du défi s'affiche.

Au début, vous apprenez diverses techniques (frapper la balle, réaliser un coup retenu, renvoyer la balle vers la gauche ou vers la droite, etc.).



Une fois les leçons terminées, vous devez relever une série de défis (gagner un match après avoir été mené, envoyer la balle à un endroit précis, etc.). Les conditions de victoire étant différentes d'un défi à l'autre, vous devez maîtriser un grand nombre de techniques pour réussir.

Des panneaux apparaissent sur le terrain au cours de certains défis. En fonction du panneau que vous touchez, divers évènements peuvent arriver.



FRAPPE LIBRE

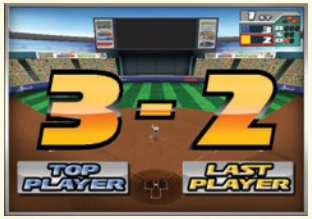
Vous pouvez travailler votre technique de frappe en modifiant les réglages de la machine à lancer (vitesse et type de lancer).

Sélectionnez tout d'abord un lanceur parmi les 8 disponibles. Vous pouvez également sauvegarder toute modification apportée à leurs paramètres.

Si vous réalisez les objectifs affichés à l'écran pendant les défis Frappe libre, vous pourrez configurer les paramètres des lanceurs de manière encore plus précise.

MATCH AVEC PANNEAUX

Dans ce mode à deux joueurs, vous frappez la balle à tour de rôle alors que des panneaux Frapper et Retrait font leur apparition sur le terrain.



Vous pouvez régler la durée du match (jusqu'à 9 manches - les joueurs échangent leurs positions après 3 retraits). Le joueur disposant du score le plus élevé à la fin de la dernière manche est déclaré vainqueur. La partie prend fin si l'un des joueurs obtient 99 points.

MATCH MULTIJOUEUR

Jusqu'à 4 joueurs peuvent participer. Chaque joueur essaye de frapper plusieurs balles avant de céder sa place au joueur suivant. Les résultats finals s'affichent lorsque tout le monde a frappé 15 balles.

★ **MATCH COUP DE CIRCUIT**
Découvrez qui peut réaliser le plus grand nombre de coups de circuit en 15 lancers.

★ **MATCH DISTANCE**
Découvrez qui parviendra en 15 lancers à frapper la balle le plus loin (distance combinée de toutes les frappes).

★ **PANNEAUX**
Visez les panneaux et tentez de marquer le plus de points en 15 lancers.

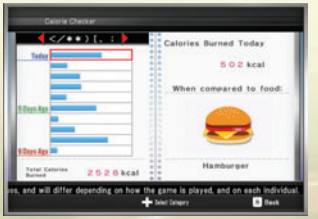
Une fois qu'un joueur a touché un panneau, celui-ci disparaît.

Tous les joueurs utilisent la même Wii Remote™ pour jouer.

COMPTEUR DE CALORIES

Le nombre de calories que vous brûlez en une journée est calculé en fonction de la durée pendant laquelle vous avez joué au cours de cette journée.

Il s'agit d'une estimation. Ces valeurs diffèrent selon le joueur et sa façon de jouer.



DONNÉES DES JOUEURS

Consultez des renseignements détaillés sur les joueurs ou enregistrez un nouveau joueur.

Vous pouvez accéder à des statistiques détaillées telles que le nombre moyen de frappes et le nombre de coups de circuit. Pour supprimer des données sauvegardées, sélectionnez SUPPRIMER DONNÉES. Une fois effacées, les données ne peuvent plus être récupérées.

OPTION Wii MotionPlus

Activez ou désactivez le Wii MotionPlus. Bien que le Wii MotionPlus permette de réaliser des frappes très réalistes, il nécessite une plus grande technique. Avant de fixer le Wii MotionPlus, veuillez regarder la vidéo didacticielle. Cette séquence vidéo est accessible depuis l'écran de sélection du mode.

CHANGER LE NIVEAU DE FRAPPE

Réglez le niveau de frappe à utiliser avec le Wii MotionPlus. Si vous sélectionnez FACILE, l'angle du bâton est automatiquement réglé de manière à correspondre à la hauteur de la balle. Ce paramètre peut s'avérer utile si vous éprouvez des difficultés à frapper la balle.

Il est impossible de modifier ce paramètre en Mode Entraînement.

TYPES DE LANCERS

Balle rapide	Balle qui suit une trajectoire linéaire.
Balle rapide à deux coutures	Balle à la trajectoire légèrement incurvée (même direction que le bras de lancer).
Balle glissante	Balle à la trajectoire incurvée et à effet latéral (direction opposée au bras de lancer).
Balle glissante très rapide	Balle glissante lancée à grande vitesse.
Balle rapide coupée	Balle dont la trajectoire s'infléchit juste devant le frappeur.
Balle courbe	Balle qui suit une trajectoire incurvée avant de chuter (direction opposée au bras de lancer).
Lancer lent	Balle qui se déplace lentement et qui suit une trajectoire large et incurvée.
Balle papillon courbe	Balle dont la trajectoire descendante est plus marquée que celle d'une balle courbe normale.
Balle fronde	Balle qui suit une trajectoire descendante juste devant le frappeur.
Balle tombante	Balle qui se déplace rapidement, mais dont la trajectoire descendante est moins marquée que celle d'une balle fronde.
Changement de vitesse	Balle qui suit une trajectoire descendante à une vitesse peu élevée.
Courbe 12-6	Balle qui se déplace en arc de cercle et qui suit une trajectoire descendante juste après avoir été lancée.
Balle glissante verticale	Balle glissante qui suit une trajectoire incurvée descendante.
Balle papillon	Balle qui se déplace lentement et de manière irrégulière.
Balle tombante	Balle à la trajectoire descendante (direction du bras de lancer).
Balle tire-bouchon	Balle à la trajectoire incurvée dont la trajectoire descendante est plus marquée que celle d'une balle tombante (même direction que le bras de lancer).
Balle glissante inversée	Balle à la trajectoire incurvée (même direction que le bras de lancer).
Balle paume	Balle qui suit une trajectoire descendante irrégulière juste après avoir été lancée.
Glissante courbe	Mélange entre une balle glissante et une balle courbe.

NOTES

GARANTIE

Konami Digital Entertainment, Inc. garantit à l'acheteur original de ce jeu Konami que le média sur lequel ce logiciel est enregistré est franc de tout vice de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de sa date d'achat. Ce produit Konami est vendu « tel quel » et sans aucune garantie expresse ou tacite et Konami ne peut être tenu responsable de quelque dommage ou perte découlant de l'usage de ce logiciel. Konami accepte, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, de remplacer ou de réparer sans frais, à sa discrétion, tout produit Konami, dont les frais d'envoi postal ont été payés, avec une preuve d'achat, acheminé à son Centre de service. La présente garantie ne peut être invoquée lorsque le vice résulte de l'usure normale ou d'égratignures. La présente garantie sera également nulle et sans effet si le vice du jeu Konami résulte d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un acte délibéré ou d'une négligence.

L'OBLIGATION DÉCOULANT DE LA PRÉSENTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE AUTRE GARANTIE ET NULLE AUTRE ASSERTION OU REPRÉSENTATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT N'ENGAGE KONAMI. TOUTE GARANTIE TACITE S'APPLIQUANT AU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE QUANT À SA VALEUR MARCHANDE OU À SA PERTINENCE EN REGARD D'UN USAGE PARTICULIER, SE LIMITE À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS. KONAMI NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU CIRCONSTANTIELS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE PRODUIT KONAMI.

Certains états ou provinces ne permettent ni les limites sur la période de garantie tacite, et/ou les exclusions ou limites vis-à-vis des dommages accessoires ou circonstanciels. Le cas échéant, les limites et/ou exclusions de responsabilité qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous octroie des droits spécifiques et vous pourriez bénéficier d'autres droits qui varient d'un état ou d'une province à l'autre.

Si vous avez des problèmes techniques avec votre jeu, rendez-vous sur www.konami.com/support pour obtenir de l'aide. Depuis cette page, vous pourrez accédez à de nombreuses rubriques d'assistance ainsi qu'à notre base de connaissances, disponible 24 h/24 et 7 jours/7. Tout produit doit être jugé défectueux par un représentant au service à la clientèle de Konami et un numéro d'autorisation de retour de produit (#RMA) doit vous être attribué avant l'envoi du produit; tout produit reçu sans ces critères vous sera retourné si un représentant du service à la clientèle de Konami ne peut pas vous rejoindre dans les trois (3) jours suivant la réception du produit retourné non autorisé.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

Inscrivez-vous dès aujourd'hui au www.konami.com afin de recevoir des informations exclusives sur les nouveaux produits, des offers spéciales et bien plus encore!

www.konami.com/thecages

POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE EL MANUAL ELECTRÓNICO COMPLETO DE Wii™ ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA Wii, DISCO DE JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SALUD Y SEGURIDAD.

INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SEGURIDAD: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SU HIJO COMIENCEN A JUGAR VIDEO JUEGOS.

⚠ ADVERTENCIA – Convulsiones

- Algunas personas (alrededor de 1 en 4000) puede sufrir convulsiones o desmayos provocados por destellos o patrones de luz, y esto puede ocurrir mientras miran la televisión o juegan video juegos, incluso si nunca antes han sufrido una convulsión.
- Cualquiera que haya sufrido una convulsión, perdido el conocimiento o cualquier otro síntoma vinculado con una condición epiléptica debe consultar a un doctor antes de jugar un video juego.
- Los padres deben observar a sus hijos cuando jueguen video juegos. Detenga el juego y consulte a un doctor si usted o su hijo sufren de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Tic de ojos o de músculos	Visión alterada
Pérdida del conocimiento	Movimientos involuntario	Desorientación

- Para reducir la probabilidad de una convilsión al jugar video juegos:
  1. Siéntese o manténgase alejado lo más posible de la pantalla.
  2. Juegue video juegos en la pantalla de televisión más pequeña posible.
  3. No juegue si se siente cansado o necesita dormir.
  4. Juegue en una habitación bien iluminada.
  5. Tome un descanso de 10 a 15 minutos cada hora.

⚠ ADVERTENCIA – Lesiones de Movimiento Repetitivo y Fatiga Ocular

Jugar video juegos puede lastimar a sus músculos, coyunturas, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación de la piel o fatiga ocular:

- Evite jugar en exceso. Los padres deben monitorear a sus hijos para uso apropiado del juego.
- Tome un descanso de 10 a 15 minutos cada hora, incluso si cree que no lo necesita.
- Si sus manos, muñecas, brazos u ojos se cansan o están adoloridos mientras juega, o si siente síntomas como hormigueo, entumecimiento, ardor o rigidez, deténgase y descanse por varias horas antes de volver a jugar.
- Si continúa teniendo cualquiera de los síntomas mencionados o cualquier otro malestar durante o después del juego, deje de jugar y acuda al médico.

⚠ PRECAUCIÓN – Kinetosis

Jugar video juegos puede causar kinetosis en algunos jugadores. Si usted o su hijo se sienten mareados o con náuseas al jugar video juegos, deténgase y descanse. No conduzca o desempeñe cualquier otra actividad que requiera esfuerzo hasta que se sienta mejor

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE Este juego de Nintendo no está diseñado para utilizarse con ningún aparato no autorizado. El uso de tal aparato invalidará su garantía de producto Nintendo. La copia de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está estrictamente prohibida por leyes domésticas e internacionales de propiedad intelectual. Las copias de "respaldo" o de "archivo" no están autorizadas y no son necesarias para proteger su programa. Quienes quebranten esto serán enjuiciados.

REV-E

Official Nintendo Seal	*El Sello Oficial es su seguro de que este producto ha sido autorizado o fabricado por Nintendo. Busque siempre este sello cuando compre sistemas de video juegos, accesorios, juegos y productos relacionados.*
EVERYONE ENFANTS ET ADULTES E CONTENT RATED BY CONTENU EVALUÉ PAR ESRB	Powered by AiLive
	Las marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños. Wii es una marca registrada de Nintendo. © 2006 Nintendo. — Autorizado por Nintendo

⚠ *PRECAUCIÓN: USO DE LA CORREA*

Por favor utiliza la correa para ayudar a prevenir lesiones a otras personas o daños a objetos circundantes o al Wii Remote en caso de que accidentalmente sueltes el Wii Remote durante el juego.

También recuerda lo siguiente:

- ***Asegúrate de que todos los jugadores se pongan la correa apropiadamente cuando sea su turno.***
- ***No sueltes el Wii Remote durante el juego.***
- ***Seca tus manos si se humedecen.***
- ***Deja el espacio adecuado alrededor tuyo durante el juego y asegúrate de que todas las áreas en las que puedas moverte estén libres de otras personas y objetos.***
- ***Permanece por lo menos un metro alejado de la televisión.***
- ***Utiliza la funda del Wii Remote.***

ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DEL SISTEMA

Por favor toma en cuenta que cuando cargas el disco de Wii por primera vez a la consola Wii, el Wii verificará si cuentas con el menú de sistema más reciente, y de ser necesario, una pantalla de actualización de Wii aparecerá. Presiona OK para continuar.

Cuando se actualiza el menú del sistema, se pueden detectar modificaciones no autorizadas de hardware y/o software y el contenido no autorizado puede ser removido causando la inoperabilidad inmediata o posterior de tu consola. No aceptar la actualización puede dejar a este juego y a otros en el futuro, inhabitado para jugarse. Por favor toma nota de que Nintendo no puede garantizar que software o accesorios no autorizados continuarán funcionando con la consola Wii luego de esta o futuras actualizaciones del menú del sistema Wii.

INICIAR EL JUEGO 30
CONTROLES 30
COMO BATEAR 31
SELECCIÓN DE MODO 31
REGISTRO DE JUGADORES 32
ENTRENAMIENTO 33
BATEO LIBRE 34
BÉISBOL TIPO PANEL 35
COMPETENCIA MULTIJUGADORES 35
VERIFICADOR DE CALORÍAS 36
INFORMACIÓN DEL JUGADOR 36
OPCIÓN Wii MotionPlus 37
CAMBIAR EL NIVEL DE BATEO 37
TIPOS DE LANZAMIENTO 38
ATENCIONAL AL CLIENTE & GARANTÍA 40

INICIAR EL JUEGO

Configuración de la Consola Wii™

1. Configura tu consola Wii™ según las indicaciones del Manual de instrucciones.
2. Presiona el botón POWER y se iluminará el indicador de encendido.
3. Coloca el disco de **The Cages: Pro Style Batting Practice** en la ranura para discos con la etiqueta hacia arriba.
4. Sigue las instrucciones de la pantalla y consulta este manual para obtener más información sobre cómo jugar **The Cages: Pro Style Batting Practice.**

Para evitar daños a los discos o al lector de discos:

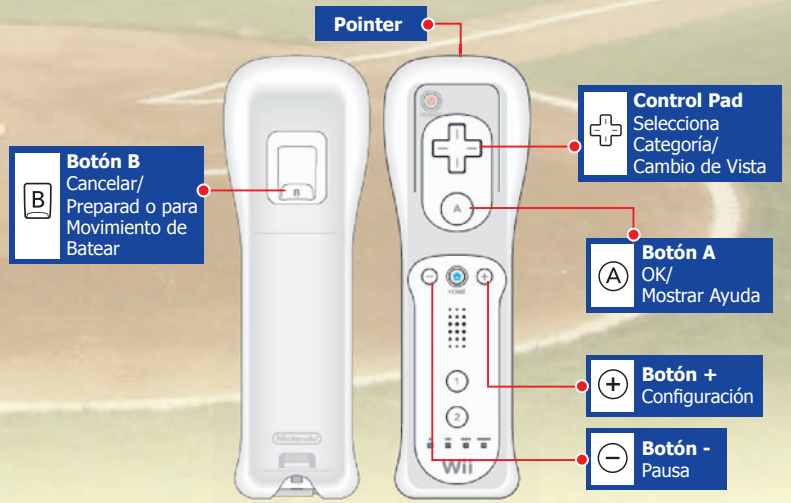
- Inserta solamente discos compatibles con Wii en la ranura para discos.
- Nunca uses discos con formas extrañas, como discos con forma de estrella o de corazón.
- No coloques etiquetas, calcomanías ni otros objetos extraños en los discos.

Cómo guardar Datos

Los datos editados se guardan automáticamente en tu consola Wii™. Si deseas obtener más información acerca de cómo guardar y cargar, consulta la página 33.

CONTROLES

Wii Remote™



COMO BATEAR

Antes de comenzar, asegúrate de que no hay objetos o gente alrededor de ti.

1. CALIBRACIÓN (SOLAMENTE Wii MotionPlus)
Sostén el Wii Remote™ horizontalmente de modo que quede perpendicular a la pantalla y presiona el Botón B.
* Solamente Wii MotionPlus. No se requiere calibración cuando se usa solamente el Wii Remote™.

2. PONTE EN POSICIÓN
Cuando presionas el Botón B, comenzará la cuenta de lanzamiento, así que cuádrate en posición de bateo con el Wii Remote™. Continúa presionando el Botón B. Cuando la cuenta de lanzamiento llegue a cero, la bola será lanzada.

3. ABANICA
Mantente presionando el Botón B y abanica el bate a tiempo para golpear la bola. Ten cuidado de que no se te escape el Wii Remote™.

UTILIZA Wii MotionPlus!

Aunque este juego se puede jugar con el Wii Remote™ solamente, usar Wii MotionPlus te permitirá tener una experiencia de bateo más realista. Con Wii MotionPlus, cada movimiento de tu brazo pasará directamente a tu bate en la pantalla, así que se lo recomendamos a cualquiera que quiera la máxima experiencia de bateo.

También es posible usar la función de repetición para ayudar a corregir problemas con tu movimiento de bateo.

SELECCIÓN DE MODO

★ **ENTRENAMIENTO**
En este modo, comienzas aprendiendo como hacer el movimiento de bateo y luego desarrollando tus habilidades de bateo a través de una variedad de pruebas.

★ **BATEO LIBRE**
Ajusta el lanzamiento para cualquier tipo que quieras batear.

★ **BÉISBOL TIPO PANEL**
En este modo, dos personas toman turnos jugando en una competencia de bateo.

★ **COMPETENCIA MULTIJUGADORES**
De 1 a 4 jugadores pueden competir en este modo. Compite para determinar quién puede batear más cuadrangulares o golpear más paneles.

★ **VERIFICADOR DE CALORÍAS**
Mira cuantas calorías has quemado.

★ **INFORMACIÓN DEL JUGADOR**
Mira los detalles de la información del jugador, crea o elimina registros.

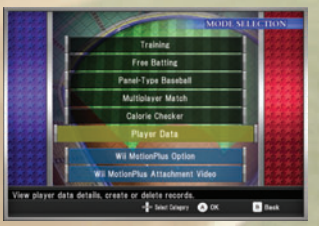
★ **OPCIÓN Wii MotionPlus**
Selecciona si quieres usar WiiMotionPlus o no.

★ **Video Instructivo de Wii MotionPlus**
Aprende como conectar el Wii MotionPlus.

REGISTRO DE JUGADORES

Al comienzo del juego debes completar el Registro de Jugadores. Anota tu nombre, altura, peso y posición de bateo.

Para añadir un nuevo jugador, selecciona INFORMACION DE JUGADOR en la pantalla de Selección de Modo.



Pueden registrarse hasta 8 jugadores. Prueba a registrar a todos en tu familia y compitan unos contra los otros.

En la pantalla de Información del Jugador puedes ver información detallada de cada jugador.

GUARDAR INFORMACIÓN DEL JUGADOR

La información del juego se guarda automáticamente en la consola Wii.

- Guardar información del juego requiere de 1 bloque de memoria libre en la consola Wii.
- Para instrucciones acerca de cómo eliminar información guardada de la memoria del sistema Wii, dirígete por favor a la sección de Configuración y Administración de Información de Wii del Manual de Operación de Wii.
- No apagues el Wii Remote o presiones el botón de reinicializar mientras que se guarda información.
- La información guardada de este juego no se puede copiar en una tarjeta SD.

ENTRENAMIENTO

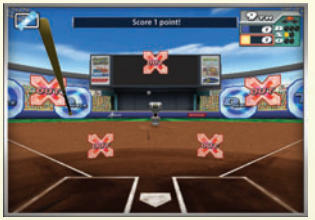
En este modo puedes practicar tu técnica de bateo a medida que pasas una prueba tras otra.

Luego que eliges un jugador, aparecerá la pantalla de Selección de Pruebas.

Cuando comienzas por primera vez, tomarás algunas lecciones de bateo. Aprenderás cosas como la forma de golpear la bola, cómo tocar y cómo batear a la derecha o a la izquierda.

Una vez que se terminan las lecciones, te enfrentarás con una variedad de pruebas, tales como tratar de ganar con el marcador en contra o tratar de golpear la bola a un lugar en particular. Las condiciones para ganar cada prueba son diferentes, así que deberás trabajar en muchas técnicas diferentes para superarlas todas.

En algunas pruebas, aparecerán paneles en el campo. Dependiendo del panel que golpees, pueden ocurrir un número de cosas diferentes.



BATEO LIBRE

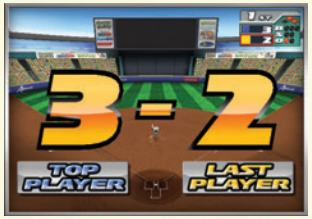
Puedes practicar tu bateo cambiando la velocidad y el tipo de lanzamiento usado por la máquina de lanzar.

Primero, elige un lanzador. Hay 8 tipos de información de lanzador disponible. También puedes guardar cualquier cambio que hagas a sus configuraciones.

Si cumples con las metas mostradas en la pantalla durante el Bateo Libre, podrás tener la capacidad de hacer ajustes más detallados a las configuraciones del lanzador.

BÉISBOL TIPO PANEL

En este modo para dos jugadores, tomas turnos bateando mientras que aparecen paneles de Hit y Out en el campo.



Puedes disponer una duración de juego de hasta 9 entradas, y los jugadores cambiarán luego de 3 outs. El jugador con la mayor cantidad de puntos luego de que se termine la última entrada será el ganador. El juego también terminará si alguien llega a los 99 puntos.

COMPETENCIA MULTIJUGADORES

Este modo permite competir de 1 a 4 jugadores. Cada jugador trata de batear varios lanzamientos y luego le toca al siguiente jugador. El resultado final se mostrará una vez que cada uno haya tenido oportunidad de batear 15 lanzamientos.

★ **COMPETENCIA DE CUADRANGULARES**
Mira quién puede batear la mayor cantidad de cuadrangulares de 15 lanzamientos.

★ **COMPETENCIA DE DISTANCIA**
Mira quién puede lograr la mayor distancia combinada de bateo de 15 lanzamientos.

★ **COMPETENCIA DE PANELES**
Mira quién puede lograr la mayor cantidad de puntos de 15 lanzamientos bateando hacia los paneles.

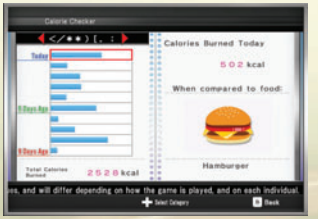
Una vez que un jugador golpea un panel, este desaparecerá.

Todos los jugadores usan el mismo Wii Remote™ para jugar.

VERIFICADOR DE CALORÍAS

El número de calorías que quemas cada día será calculado basado en el lapso de tiempo que pases jugando ese día. Puedes revisar los registros de hasta 10 días.

Estos son valores estimados y serán diferentes de acuerdo a cómo se juega el juego y a cada individuo.



INFORMACIÓN DEL JUGADOR

Revisa la información detallada de un jugador o registra un nuevo jugador.

Puedes revisar estadísticas detalladas tales como el promedio de bateo y el número de cuadrangulares. Para eliminar la información guardada, elige ELIMINAR INFORMACIÓN. La información eliminada no se puede recuperar.

OPCIÓN Wii MotionPlus

Cambia si quieres usar Wii MotionPlus o no. Debido a que Wii MotionPlus logra el bateo más realista posible, también requiere de una técnica más avanzada. Antes de conectar Wii MotionPlus, mira por favor la película en la pantalla de Selección de Modo que ilustra el modo correcto de conectarlo.

CAMBIANDO EL NIVEL DE BATEO

Ajusta el nivel de bateo que se va a usar con el Wii MotionPlus. Si seleccionas FÁCIL, el ángulo del bate se ajustará automáticamente para concordar con la altura de la bola. Esta puede ser una configuración muy útil si te encuentras teniendo problemas para golpear la bola.

Este ajuste no se puede cambiar en el Modo de Entrenamiento.

TIPOS DE LANZAMIENTO

Bola rápida	La bola es lanzada en una línea recta.
Bola rápida de dos costuras	La bola se curva ligeramente en la dirección del brazo de lanzar.
Slider	La bola se curva lateralmente en la dirección opuesta del brazo de lanzar.
Slider de Alta Velocidad	Un slider de alta velocidad.
Bola rápida Cortante	La bola se curva ligeramente justo delante del bateador.
Bola Curva	La bola se curva en la dirección opuesta del brazo de lanzar y cae.
Lanzamiento lento	La bola viaja despacio y describe una curva amplia.
Curva de Nudillos	La bola tiene una caída vertical mayor que la de una bola curva normal.
Lanzamiento de Tenedor	La bola cae justo delante del bateador.
Splitter	La bola viaja rápido con menos caída que un lanzamiento de tenedor.
Cambio	La bola cae a una velocidad suave.
Curva 12-6	La bola forma un arco y cae justo después de haber sido lanzada.
Slider Vertical	Slider que se curva verticalmente (hacia abajo).
Bola de Nudillos	La bola viaja lentamente en un lanzamiento irregular.
Sinker	La bola se curva mientras se hunde en la dirección del brazo de lanzar.
Screwball	La bola se curva en la dirección del brazo de lanzar con más caída que un lanzamiento sinker.
Slider Reverso	La bola se curva en la dirección del brazo de lanzar.
Bola de Palma	La bola cae de una manera irregular justo después de haber sido lanzada.
Slurva	Cruce entre un lanzamiento slider y una bola curva.

NOTAS

GARANTIA

Konami Digital Entertainment, Inc. garantiza al comprador original de este producto Konami que los medios en los cuales está grabado este programa de computadora están libres de defectos en materiales y mano de obra por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Este producto Konami es vendido "tal como es", sin garantía expresa o implícita de cualquier tipo y Konami no es responsable de perdidas o daños de cualquier tipo resultantes del uso de este programa. Konami acepta reparar o reemplazar, sin ningún cargo, cualquier producto Konami por un periodo de noventa (90) días, con franqueo pagado y con prueba de la fecha de compra, en el Centro de Servicio de su Fábrica. Esta garantía no es aplicable al uso normal del producto. Esta garantía no será aplicable y será inválida si el defecto en el producto Konami es originado por maltrato, uso indebido, abuso o descuido.

ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS Y NINGUNA OTRA PROTESTA O RECLAMO DE NINGUNA NATURALEZA VINCULARÁ U OBLIGARÁ A KONAMI A NINGUNA GARANTÍA APLICABLE A ESTE PRODUCTO, LAS GARANTÍAS MERCANTILES Y APTITUDES INCLUIDAS PARA UN FIN PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS DESCRITO ANTERIORMENTE. POR NINGUNA CIRCUNSTANCIA KONAMI SERÁ RESPONSABLE DE DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENTES RESULTANTES DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO KONAMI

Algunos estados no permiten limitaciones en lo que respecta a la vigencia de la garantía implícita y/o exclusiones o limitaciones de daños incidentales o consecuentes, así que las limitaciones y/o exclusiones anteriores de responsabilidad podrían no aplicar a usted. Esta garantía le da derechos específicos y usted podría tener otros derechos que varían entre un estado y otro.

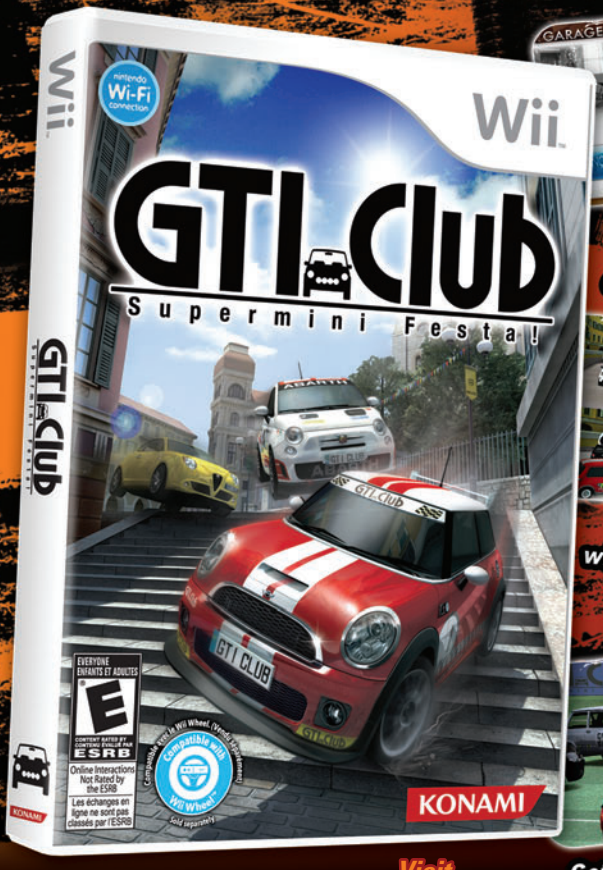
Si usted experimenta problemas técnicos con su juego, Por favor dirígete a www.konami.com/support si requieres asistencia, aquí tendrás acceso a muchos materiales de apoyo, al igual que a nuestra Base de Conocimientos que está disponible 24 horas al día, 7 días a la semana. Todos los productos deben ser considerados defectuosos por un representante de Servicio al Cliente de Konami y con un número RMA asignado antes de regresar el producto, todos lo productos que se reciban sin estas características serán devueltos si un Representante de Servicio al Cliente de Konami no puede localizarlo tres días después de recibida la devolución no autorizada.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

Regístrate ahora en www.konami.com y ¡recibe información exclusive sobre productos, ofertas especiales y más!

www.konami.com/thecages

Take to The Streets in Your Very Own Supermini!



Choose from 16 Classic Customizable Cars

Compete online with up to 4 players simultaneously

Get Behind The Wheel in an All Out Brawl of Party Games

Visit konami.com/gticlub for details!

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Mild Violence
Online Interactions Not Rated by the ESRB

Wii™

KONAMI
www.konami.com

©2010 Konami Digital Entertainment KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. Product under license. The Scorpion, all associated logos and distinctive designs are trademarks of Fiat Group Automobiles Spa. The body designs of the Abarth cars are protected as Fiat Group Automobiles' property under design, trademark and trade dress regulations. The MINI trademarks are used under license from BMW AG. Fiat is registered trademark licensed by Fiat Group Automobiles Spa Alfa Romeo is registered trademark licensed by Fiat Group Automobiles Spa *Morris* is the trademark of Nanjing Automobile (Group) Corporation, Licensed by British Motor Heritage Limited. Licensing Agent: LMI *Mini* is the trademark of BMW AG, Licensed by British Motor Heritage Limited. Licensing Agent: LMI www.bmh-ltd.com Manufactured under license from NISSAN MOTOR CO., LTD. Peugeot trademarks and logo and body design are the intellectual property of Automobiles Peugeot and are used under license by KDE RENAULT Official License Products are vehicle models and trademarks protected by intellectual property laws. Used with permission from RENAULT. Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner Volkswagen AG All rights reserved.

KONAMI
www.konami.com
Konami Digital Entertainment, Inc. 2381 Rosecrans Avenue, Suite 200, El Segundo, CA 90245
© 2010 Konami Digital Entertainment KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.
Wii and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

PRINTED IN USA / FABRIQUÉ AUX USA / HECHO EN LOS ESTADOS UNIDOS

www.konami.com/thecages